

Базовые ходы

Убедить

Когда ты **убеждаешь ПМа обещаниями или угрозами**, брось Шарм.
На 10+ у тебя получилось, если ты предоставил им вескую причину или значительную взятку.
На 7–9 они не уверены. Мастер скажет, что им нужно, чтобы убедить окончательно.

Понять

Когда ты пытаешься **понять кого-то**, брось Шарм.
На 10+ получи запас 3.
На 7–9 получи запас 1.
Пока ты взаимодействуешь с ними, потрать 1 запас, чтобы задать 1 вопрос:

- ты говоришь правду?
- что ты на самом деле чувствуешь?
- что ты намерен сделать?
- что ты хочешь, чтобы сделал я?
- что мне сделать, чтобы ты _______?

Обмануть

Когда ты **обманываешь ПМа, чтобы получить желаемое**, брось Хитрость.
На 7+ они повелись и сделают, что ты хочешь.
На 7–9 вместо этого они могут выбрать одно:

- они колеблются; ты пошатнул их уверенность или ослабил мораль.
- они медлят; ты получаешь критическую возможность.
- они остро реагируют; добавь +1 на следующий ход против них.

Оценить

Когда ты **оцениваешь напряженную ситуацию**, брось Хитрость.
На 7–9 спроси 1.
На 10+ спроси 3.
Добавь +1, если действуешь используя ответ.

- какой самый надежный путь в/из/через?
- кто или что тут самая большая угроза?
- кто или что наиболее уязвим для меня?
- чего мне следует опасаться?
- кто тут всё контролирует?

Ловчить

Когда ты **ловчишь**, чтобы воровать, красться, взламывать или избежать обнаружения внимания и систем безопасности, брось Сноровку.
На 7+, ты добился желаемого незаметно. На 10+ выбери 1.
На 7–9 выбери 2.

- у тебя нет ясного пути для отхода.
- ты использовал ресурсы; отметь трату.
- ты оставил следы своих действий.

Довериться судьбе

Когда ты **доверяешься судьбе**, брось Удачу. На 7+ ты с трудом справился; Мастер скажет тебе, чего это стоило.
На 10+ фортуна благоволит смелым; твое безрассудство приносит тебе легкую победу или новую возможность.

Сломать

Когда ты **ломаешь что-то**, брось Силу.
На 7+ ты серьезно повредил это; сломанное нельзя использовать снова до ремонта.
На 7–9 ты слишком разрушителен; ты наносишь сопутствующий урон, привлекаешь нежелательное внимание или оказываешься в плохой позиции, по выбору Мастера.

Помочь или Помешать

Когда ты **помогаешь или мешаешь** другому Бродяге, отметь стресс, чтобы добавить +1 или -2 к их броску (после броска). Отметь еще один стресс, чтобы выбрать следующее:

- Ты скрываешь свое вмешательство.
- Ты создаешь возможность или преграду.

Боевые ходы

Чтобы использовать стандартные боевые ходы (Сражаться, Бороться или Стрелять), у тебя должно быть оружие с подходящей дальностью. Все бродяги могут использовать эти три хода.
Чтобы использовать особые боевые ходы, у тебя должно быть оружие с подходящей меткой и соответствующий боевой навык в буклете. Для Импровизации тебе нужны просто материалы.

Сражаться

Когда ты **сражаешься с противником близко**, брось Силу. На 7+ обменяйтесь уроном.
На 10+ выбери 3. На 7–9 выбери 1.

- Ты наносишь серьезный урон (+1).
- Ты получишь меньше урона (-1).
- Ты окажешься в упор или далеко от врага.
- Ты впечатляешь, тревожишь или пугаешь врага.

Бороться

Когда ты **борешься с противником в упор**, брось Силу. На 10+ ты выбираешь первым, затем противник. На 7–9 вы выбираете одновременно. Продолжайте выбирать, пока кто-то не умрет или не разорвет дистанцию.

- Ты наносишь быстрый удар; нанеси 1 рану.
- Ты истощаешь их; враг отметит 1 стресс .
- Ты используешь слабость; отметь стресс, чтобы нанести 2 раны.
- Ты отступаешь; теперь вы близко.

Стрелять

Когда ты **стреляешь в уязвимого врага далеко**, брось Сноровку. На 7+, нанеси 1 рану. На 10+ ты можешь попасть еще раз до того, как они скроются в укрытии - нанеси еще 1 рану - или сохранить свою позицию не обнаруженной, по твоему выбору.

Особое: Ослепление

Когда ты **бросаешь что-то, чтобы ослепить противника**, брось Сноровку. На 7+ ты ослабил их зрение и это дало тебе возможность. На 10+ им нужно потратить время, чтобы прочистить глаза, до того как они смогут снова видеть. На 7–9 у тебя есть всего пара мгновений.

Особое: Раскол

Когда ты **раскалываешь броню противника близко**, отметь стресс и брось Силу. На 7+ ты крушишь их броню и экипировку; нанеси 3 урона тратам. На 7–9 ты переоценил себя или свое оружие: отметь 1 трату или окажись в плохой позиции, по своему выбору.

Особое: Разоружение

Когда ты **выбираешь оружие противника своей целью**, брось Сноровку. На 7+ он должен отметить 2 стресса или выронить оружие. На 1 0+ он должен отметить 3 стресса, вместо 2.

Особое: Обстрел

Когда ты **обстреливаешь группу противников далеко**, отметь 1 трату и брось Сноровку. На 10+ получи оба варианта. На 7–9 выбери одно:

- Нанеси 1 урон морали.
- Они прижаты или блокированы.

Особое: Импровизация оружия

Когда ты **изготавливаешь импровизированное оружие из материалов вокруг**, брось Хитрость. На 7+ у тебя вышло; Мастер скажет дальность оружия и хотя бы одну метку, исходя из материалов. На 7–9 у оружия есть слабость.

Особое: Убийство

Когда ты **пытаешься убить уязвимого ПМа в упор**, брось Хитрость. На 7+ враг мертв. На 10+ ты остаешься скрыт или у тебя есть ясный путь отхода к союзникам, по твоему выбору.

Особое: Блок

Когда ты **блокируешь атаки врага близко**, отметь стресс и брось Сноровку. На 7+ ты привлек их внимание. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 1.

- Нанеси 1 урон морали.
- Разоружи противника.
- Ты избегаешь любой урон.

Особое: Быстрый выстрел

Когда ты **быстро стреляешь во врага близко**, брось Удачу. На 7+ нанеси 1 рану. На 7–9 выбери 1. На 10+ выбери 2.

- Не отмечай трату.
- Не отмечай стресс.
- Ты быстро двигаешься и меняешь позицию (и, если хочешь, дистанцию).
- Ты сдерживаешь цель - она не может двигаться.

Особое: Ловкий выстрел

Когда ты **делаешь ловкий выстрел, чтобы получить преимущество от окружения**, отметь трату на луке и брось Сноровку. На 7–9 выбери 2. На 10+ выбери 3.

- Твой выстрел поражает любую цель на выбор, даже если она за укрытием или скрыта (нанеси 1 урон ранам или тратам, если это уместно).
- Твой выстрел поражает вторую цель по твоему выбору.
- Твой выстрел перерезает, ломает или сбивает что-то, по твоему выбору.
- Твой выстрел отвлекает цель и обеспечивает возможность.

Особое: Жестокий удар

Когда ты **жестоко разишь врага в слабое место**, отметь стресс и брось Силу. На 7+ ты наносишь урон и враг отвечает, только если остался жив. На 10+ получи оба варианта. На 7-9 выбери одно.

- Ему больно: избеги ответного удара.
- Нанеси жестокий урон (+1).